NES - Z6 - NOE

TAKARA

OVER HORIZON

Bedienungsanleitung

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

TAKARA®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

VERWENDUNGSHINWEISE FÜR DIE KASSETTE

Unbedingt vor Gebrauch des Spiels durchlesen.

- Bitte schalten Sie die Stromversorgung aus, wenn Sie die Kassette wechseln.
- Setzen Sie die Kassette richtig ein.
- Da es sich bei der Kassette um ein Präzisionsgerät handelt, vermeiden Sie extreme Temperaturänderungen oder Stöße.
- Berühren Sie die Anschlußklemmen der Kassette nicht und achten Sie die darauf, daß sie nicht naß werden.
- Reinigen Sie die Kassette nicht mit Benzol, Alkohol, Farbverdünner oder anderen Lösungsmitteln.
- Da es gesundheitsschädlich ist, längere Zeit ununterbrochen zu spielen, legen Sio während des Spiels bitte unbedingt nach je einer Stunde ca. 15 Minuten Pause ein.
- Halten Sie zwischen sich und dem Bildschirm einen möglichst großen Adstand ein.
- Schließen Sie keinen Projektions-Fernsehmonitor während des Spiels am NES an.
- Werfen Sie die Kassette nach dem Spiel aus.
- Wenn Sie das Gerät nicht verwenden, ziehen Sie unbedingt das NES-Netzgerät von der Steckdose ab.

Vielen Dank, daß Sie sich zum Kauf der TAKARA Spiel-Kassette "Over Horizon" (Überm Horizont) entschieden haben.

Damit Sie viel Freude mit diesem Produkt haben, lesen Sie bitte vor Gebrauch die Informationen zur Handhabung und zu den Vorsichtsmaßnahmen in dieser "Bedienungsanleitung" sorgfältig durch.

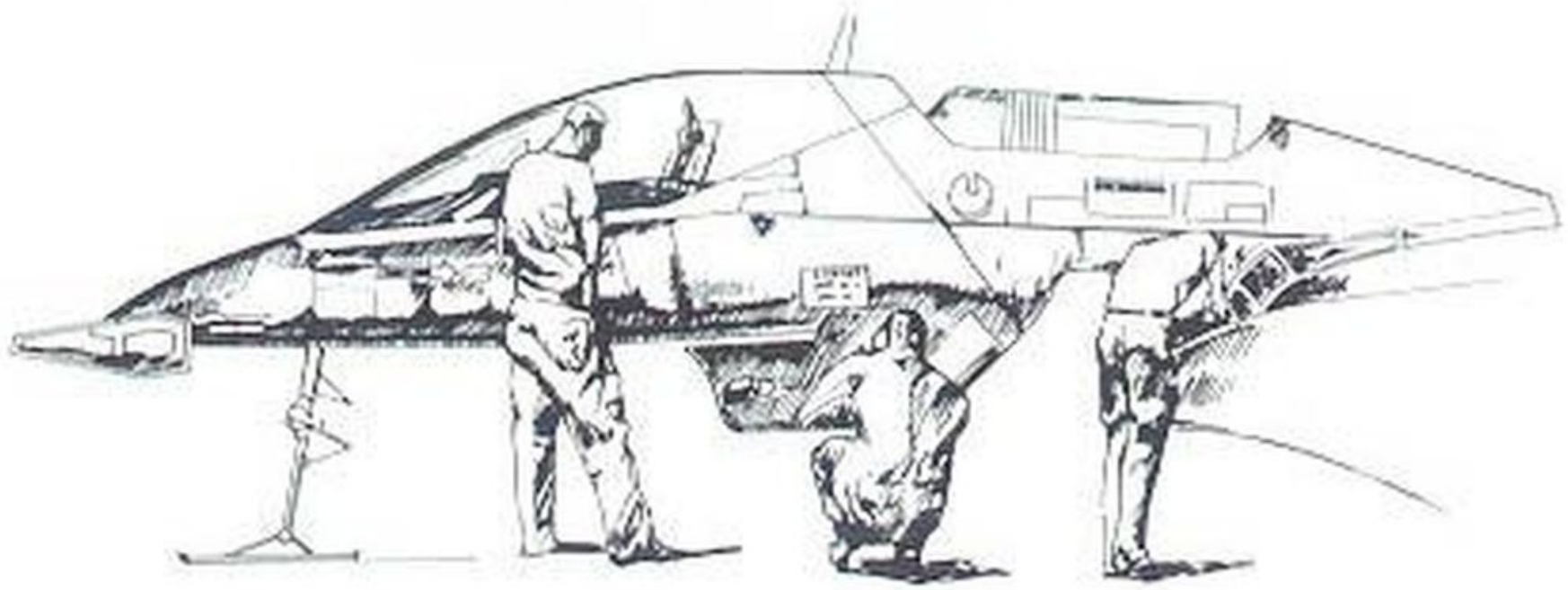
Heben Sie diese Anleitung auch zum späteren Nachschlagen auf.

Inhalt

Vorwort 3
Geschichte 4
Bedienung 6
Spielweise 8
Gegenstände und Leistungssteigerung 12
Editieren der Waffen 14
Editieren der Optionen 16
Darstellung der einzelnen Stufen 18
Darstellung der Charakteristiken der Gegner 20

Vorwort

"Over Horizon" ist ein außerordentlich flexibles Schießspiel. Dadurch, daß die typischen Merkmale eines herkömmlichen Schießspiels um die Editierfunktionen für "Waffen" und "Optionen" erweitert wurden, hat der Spieler eine größere Freiheit bei der Wahl der Waffen und seiner Spielweise.



Geschichte

Weltraum-Datum: 17. Oktober 1970

Eine anomale Lebensform wurde im Raumsektor 135A festgestellt. Die Kreaturen wuchsen, während sie Energie von Innen aussendeten. Je größer die Kreaturen wuchsen, um so stärker wurde die Energie.

Die Föderationsregierung von Alfaros plante, diese Energie nutzbar zu machen und fing die Kreaturen auf dem Planeten Elisa ein, um experimentelle Daten zu sammeln.

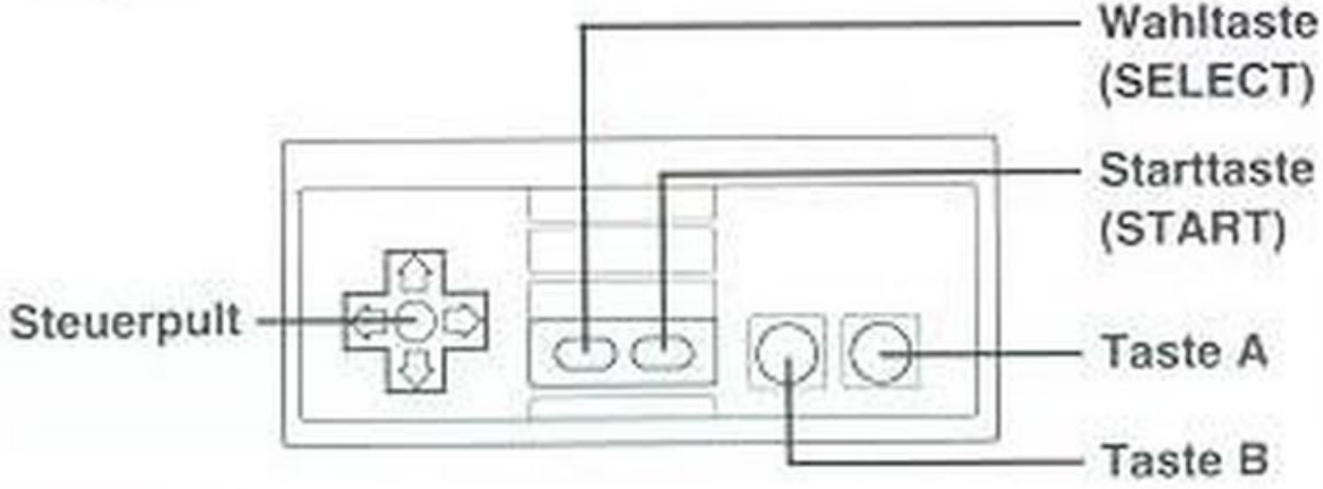
Jedoch einen Monat nach Beginn der Experimente zerstörte die Föderationsregierung von Alfaros den Planeten Elisa zusammen mit den Kreaturen. Die Regierung hatte erkannt, daß die Kreaturen das Potential besaßen, so ungeheuer zu wachsen, daß sie in der Lage wären, das gesamte Alfaros-System zu verschlingen.

Verblüfft über die plötzliche Zerstörung von Elisa begann die, gegen die Föderation arbeitende Organisation Gamma, das Ereignis zu untersuchen. Gamma kam in den Besitz eines Teils einer der Kreaturen und erweckte den gesamten Körper wieder zum Leben. Es gelang Gamma, den wahren Charakter der Lebewesen zu erforschen.

Gamma verwendete diese Kreatur zu militärischen Zwecken und erlangte dadurch eine militärische Stärke, die die der Föderationsregierung überstieg. Gamma erklärte der Regierung den Krieg und es brach ein interplanetarer Krieg aus. Das riesige Raumschiff Sabrina wurde mit Hilfe des Lebewesens Cassandra entwickelt. Die Zerstörungskraft der Hauptkanone des Raumschiffs war kolossal und bedrohte den Bestand der Föderationsregierung aufs Äußerste.
Um die wieder auferstandene Cassandra erneut zu zerstören, hat Alfaros das Anti-Cassandra-Kampfflugzeug Michael entwickelt und ausgeschickt, um das feindliche Raumschiff Sabrina zu zerstören.

Bedienung

* Da dieses Spiel nur für einen Spieler vorgesehen ist, wird das Steuerpult II nicht verwendet.



1 Steuerpult

- Bewegungen des Spielers
- Bewegungen des Cursors
- Auswahl der einzelnen Elemente beim Editieren

2 Wahltaste (SELECT)

- Einstellung der Geschwindigkeit des Spielers
- Bewegungen des Cursors

3 Taste A

- Zielen der Waffe in Vorwärtsrichtung (vollautomatisch)
- Ziel

4 Taste B

- Zielen der Waffe in Rückwärtsrichtung (vollautomatisch)
- Löschen

5 Taste A + B

- Verändert die Position der Optionen. Ständig gedrückt halten, um die Positionen ständig zu wechseln.

6 Starttaste (START)

- Unterbricht das Spiel. (Während der Pause werden der Spielstand und die Anzahl der noch verbleibenden Flugzeuge auf dem Bildschirm angezeigt.)
- Ziel

Spielweise

Titelmaske

1 Titelmaske

Legen Sie die Kassette in den Family Computer ein, und schalten Sie die Stromversorgung ein. Nach der Anzeige von "HOT B" erscheint der Titel auf dem Bildschirm.

Führen Sie den Cursor (das ist die bewegliche Schreibmarke) mit der Steuerpult oder der SELECT-Taste zur Position, die Sie wählen möchten, treffen Sie Ihre Wahl, und drücken Sie dann die Taste A oder die START-Taste.

- **GAME START** : Das Spiel beginnt bei Stufe 1.
- **CONTINUE** : Das Spiel beginnt bei der Stufe, wo das vorhergehende Spiel aufgehört hat. Es gibt keine zeitliche Begrenzung.
- **EDIT MODE** : Waffen und Optionen können editiert werden.
  (Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf der Seiten 11 bis 14.)

Maske mit dem Editier-Menü

2 Maske mit dem Editier-Menü

Wählen Sie die Position "EDIT MODE" auf der Titelmaske, um das Editier-Menü aufzurufen.
Führen Sie den Cursor mit der Steuerpult- oder SELECT-Taste und drücken Sie die Taste A oder START, um Ihre Wahl zu treffen. Drücken Sie Taste B, um zu Titelmaske zurückzukehren.

- **WEAPON EDIT**: Editieren der Waffen durch Kombination der Einzelelemente, entsprechend den zur Verfügung stehenden Chips (L, H, B) bzw. Gegenständen zur Leistungssteigerung.

- **OPTION EDIT** : Es gibt zwei Möglichkeiten, mit denen, die beiden Optionen bestimmt werden können.

- **TEST MODE** : Sie können betrachten, was Sie editiert haben.

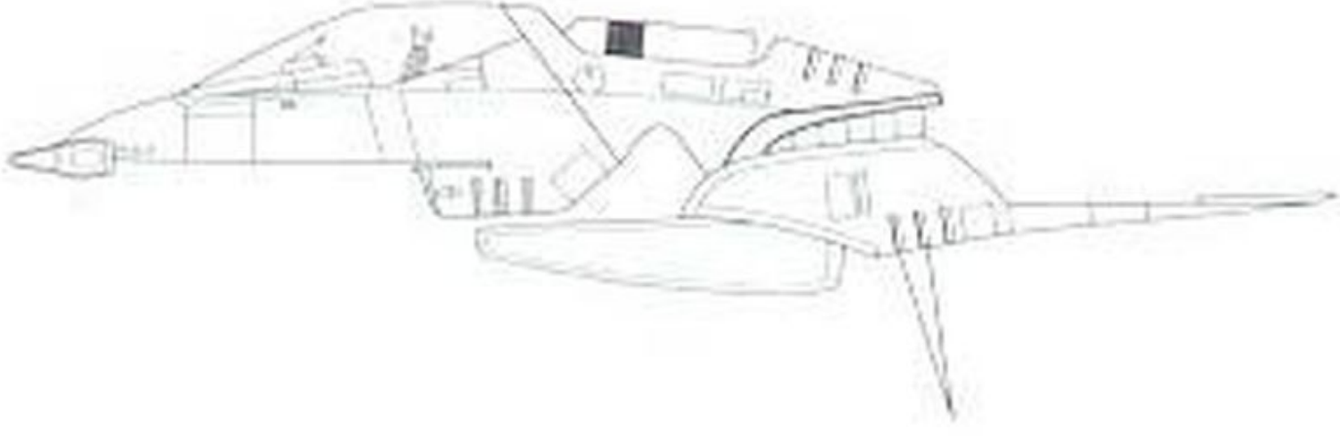
- **EXIT** : Rückkehr zur Titelmasken-Anzeige.

Spiel-Bildschirmanzeige

3 Spiel-Bildschirmanzeige

Wählen Sie "GAME START" in der Titelmaske, um das Spiel zu beginnen. Drücken Sie die Tasten A und B, um Waffen auf die Gegner abzufeuern. Nachdem Sie Unita getötet haben, steigern Sie Ihre Leistung indem Sie Gegenstände, die auf dem Bildschirm erscheinen, aufnehmen. Ihr Ziel ist die letzte Maske mit dem Führer der Gegner, "Cassandra".

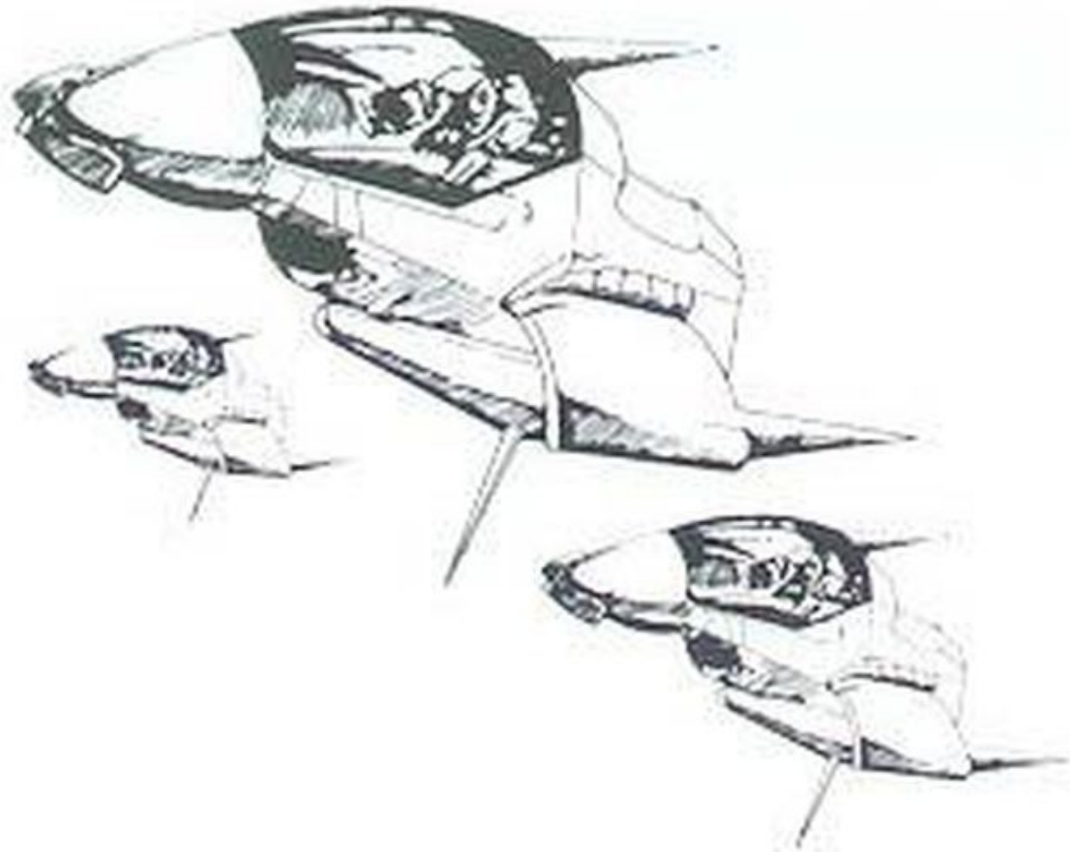
Drücken Sie die Tasten A und B, um die Positionen der Optionen zu verändern. Ein Druck auf die SELECT-Taste ermöglicht die Wahl aus fünf Geschwindigkeiten des Spielers.



Pausen-
Bildschirmanzeige

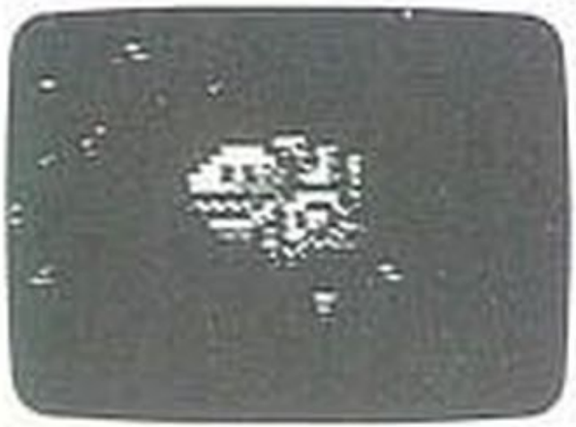
4 Pausen-Bildschirmanzeige

Wenn Sie während des Spiels die START-Taste drücken, wird das Spiel vorübergehend unterbrochen. Die bisherige höchste Punktezahl (HI-SCORE), der gegenwärtige Spielstand (SCORE) und die noch verbleibenden Kampfflugzeuge werden angezeigt.



Gegenstände und Leistungssteigerung

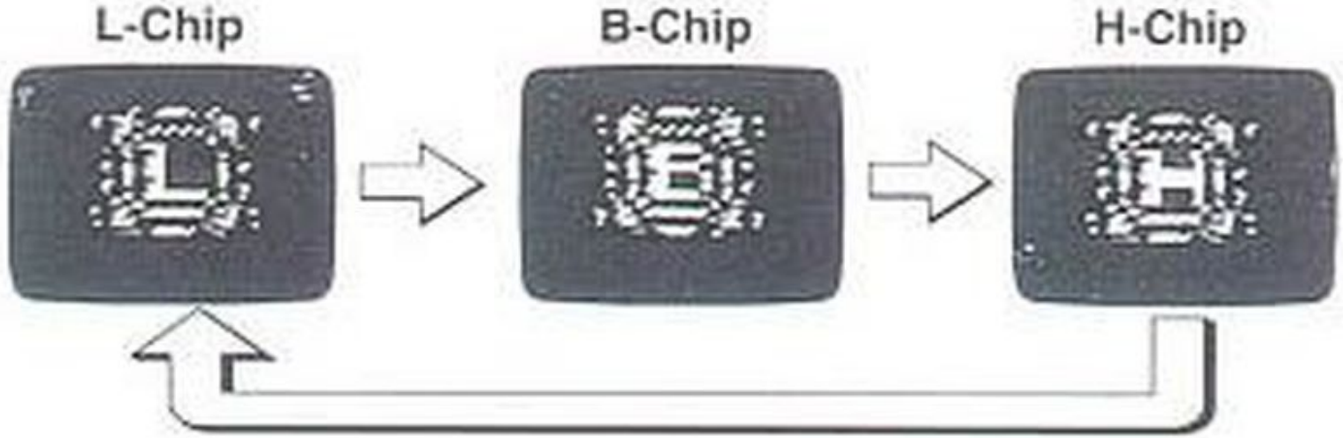
Im Verlaufe des Spiels, wenn der Spieler Unita zerstört, erscheinen drei Arten von Gegenständen - "Power-up" (Leistungssteigerung), "Optionen" und "1 UP" (Zusatzflugzeug).



Unita

1 Chips zur Leistungssteigerung

Die Reihenfolge der Chips zur Leistungssteigerung wechselt wiederholt zwischen L (Laser), H (Homing) und B (Bomber). Jede der Waffen wird aktiviert, wenn der Spieler den Chip der jeweiligen Waffe aufnimmt. Wenn die Waffe allerdings editiert wird, aktiviert dies natürlich die editierte Waffe selbst. Wenn derselbe Chip zweimal hintereinander aufgenommen wird, verstärkt sich die Leistung des Kampfflugzeugs bis auf das zweite Niveau.



Option

2 Optionen

Der Spieler kann nacheinander bis zu zwei Optionen erlangen. Die Optionen feuern entweder normale Geschosse oder dieselben Waffen wie das Kampfflugzeug beim Angriff. Die Optionen können sich selbst vor Geschossen schützen, nicht jedoch vor Laserwaffen und Raketen.

1 UP

3 1 UP

Bei Aufnahme des 1-UP-Gegenstandes erhöht sich die Anzahl der verbleibenden Kampfflugzeuge um ein weiteres.

Ein Druck auf die SELECT-Taste ermöglicht es, die Geschwindigkeit des Spielers fünfstufig zu regulieren. Die beim Einschalten automatisch gewählte Geschwindigkeit ist Stufe 3.

Editieren der Waffen

Die drei Chips zur Leistungssteigerung können editiert werden. Der gegenwärtig editierte Chip wird in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.

Bildschirmanzeige beim Editieren von Waffen

1 Editieren

Jedem Element sind fünf Punkte zugeordnet. Bewegen Sie die Steuerpult vertikal und wählen Sie Elemente. Dann addieren oder subtrahieren Sie Punkte, indem Sie die Taste horizontal bewegen.
Nachdem Sie die Verteilung wunschgemäß vorgenommen haben, drücken Sie Taste A. Drücken Sie dann Taste A oder B, wenn "OK?" in der Punkte-Spalte angezeigt wird. Drücken Sie die Tasten A , wenn Sie den nächsten Chip, bzw. B, wenn Sie den gegenwärtig gewählten Chip erneut editieren möchten.

Drücken Sie die START-Taste, um wieder zur Editier-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Hinweis: Wenn der Laser-Chip editiert wird, kann das Laser- Element nicht hinzugefügt werden. Dasselbe trifft für H- und B- Chips zu.

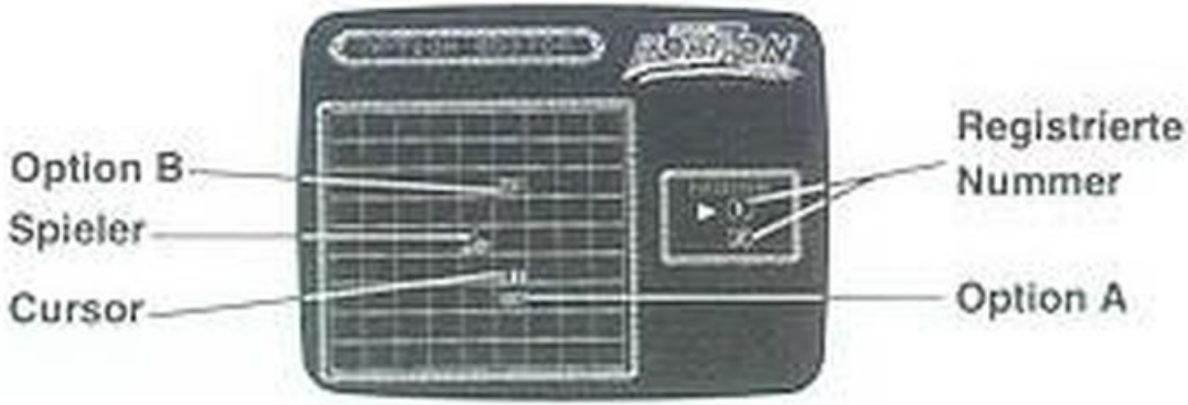
2 Erläutertung der Elemente

- **Laser** : Durchdringungskraft. Je höher dieses Element eingestellt wird, desto größer ist die Kraft der Waffe, um, auch widerstandsfähige Gegner zu durchdringen.
- **Homing** : Fähigkeit zur Zielverfolgung. Je höher dieses Element eingestellt ist, desto fähiger ist die der Waffe bei der automatischen Zielsuche (Homing). Diese Funktion ist allerdings bei roten Gegnern nicht wirksam.
- **Bomber** : Reichweite der Zerstörungswirkung. Je höher dieses Element eingestellt ist, desto größer ist die Reichweite der Zerstörungswirkung auf den Gegner.

* Die editierten Waffen können im Prüfmodus (TEST MODE) überprüft werden.

Editieren der Optionen

Während des Spiels können die Optionen editiert werden. Cursor auf "1A" bestimmt die Option A der registrierten Nr. 1.



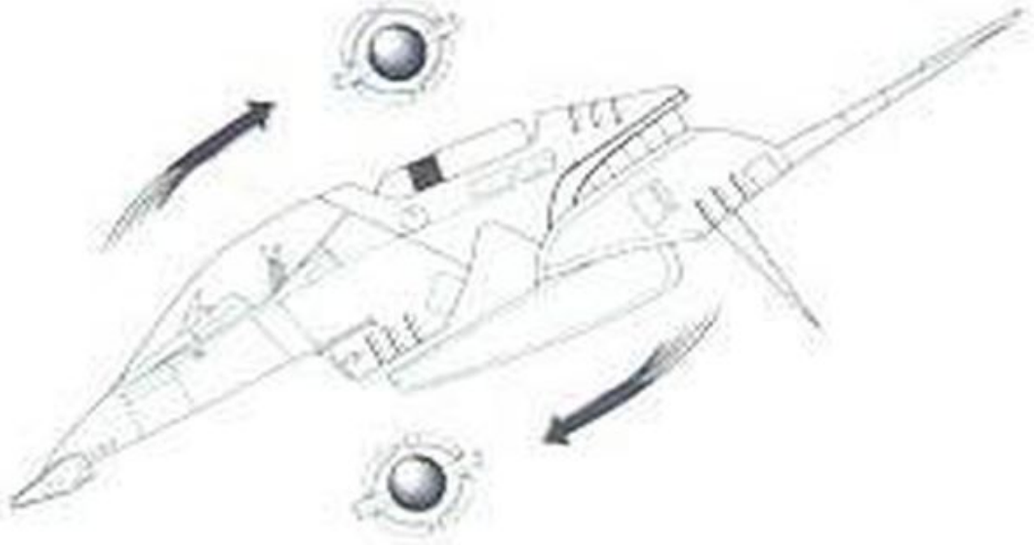
Bildschirmanzeige beim Editieren von Optionen

1 Editieren

Es stehen vier Positionierungsoptionen zur Verfügung. "1A" ist die Position, wo die ursprünglich erlangte Option positioniert ist. "1B" ist die zweite Position. "2A" und "2B" sind die Positionen der Optionen, wenn die Änderung mit den Tasten A + B erfolgt.

Die Bearbeitung erfolgt so, daß zunächst die Position mit der Steuerpult verändert wird, und dann die Einstellung mit der Taste A erfolgt. Danach kann die Position der nächsten Option auf dieselbe Weise eingestellt werden. Wenn Sie eine Rückstellung wünschen, bringt Sie ein Druck auf die Taste B um einen Schritt zurück. Der Editiervorgang endet, wenn die Position "2B" eingestellt ist.

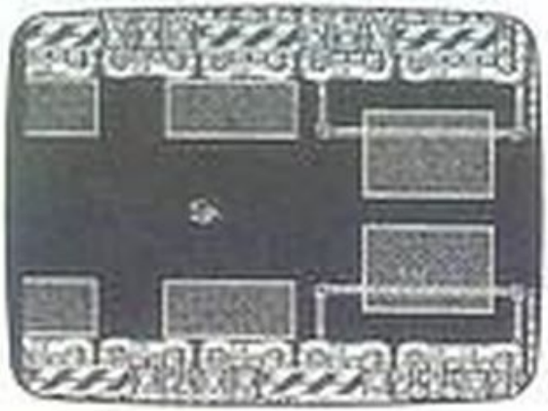
Wenn die Tasten A + B während des Spiels ständig gedrückt gehalten werden, verändern sich die Positionen der Optionen fortlaufend. Mit dieser Funktion ist es möglich, die Optionen um das Kampfflugzeug des Spielers kreisen zu lassen.



Darstellung der einzelnen Stufen

• Stufe 1 "Raum-Pflanzen"

Hierbei handelt es sich um eine vorbereitende Stufe. Führen Sie Ihr Flugzeug sicher durch all die merkwürdigen Pflanzen, bis Sie die volle Leistung erzielt haben. Ziel ist es, die Stufe fehlerfrei zu überwinden.

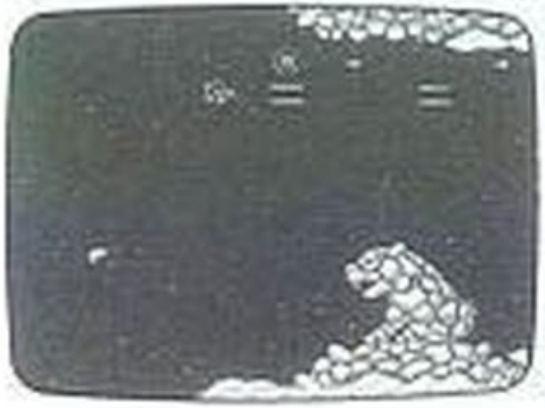


• Stufe 2 "Jalousien"

Jalousien blockieren Ihren Weg! Wenn der Schalter zerstört ist, öffnen oder schließen sich die Jalousien. Achten Sie auf den richtigen Zeitpunkt, dann kommen Sie hindurch.

• Stufe 3 "Eisige Welt"

Es gibt hier zwei Arten von Eis. Die eine Art kann zerstört werden und die andere beginnt sich zu bewegen, wenn auf sie geschossen wird. Wenn Sie Eis bewegen wollen, achten Sie auf die Reihenfolge. Sonst kann es Ihnen passieren, daß Sie ausgesperrt werden.



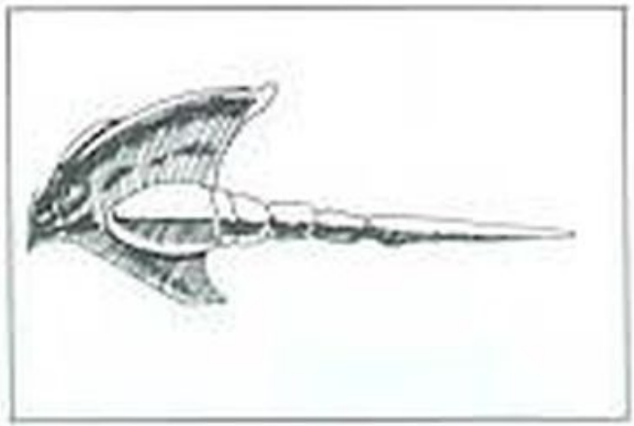
• Stufe 4 "Feld der magnetischen Felsen"

Alle schwebenden Felsen sind magnetisch. Die Magnetfelder sind willkürlich verborgen und ziehen die Felsen an oder stoßen sie ab.

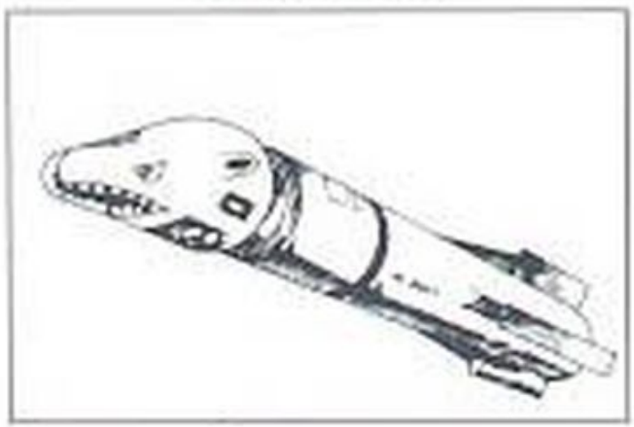
Darstellung der Charakteristiken der Gegner

Die roten Gegner haben die Besonderheit, daß der Spieler sie mit der Ziel-Automatik nicht erfassen kann.

Branchiae



Fortress



Spanner

Dummy-Laser

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen.
Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Distributed BY Mitsui & Co.Devtschland
GmbH Hamburg Postfach 30 36 69 -D - 2000
Hamburg 36.

Printed in Japan